Dibuj
ESPECIAL DE
ANIMALES
COLOREA POR BLOQUES EN
PHOTOSHOP 6
TEXTURAS EN ACUARELA,
TIPOS DE ZAPATOS Y...
¡MUCHO MÁS!
Una Editorial con nuevas ideas
#37
$14.00
2.50
www.editoposter.com
erik_eds@gmail.com

8ª
30,31 Oct. 1,2 Nov.
Octava Reunión Manga Comic
Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esquina Eje Dos Norte
06 16 23 00 www.expo-tnt.com
Dibujo Ganador: Eva Paola Cruz
TNT
Banya

EDITORIAL

Qué tal, estimados lectores. Nos ha costado un poco de trabajo terminar esta edición por circunstancias médicas que eran previsibles, pero inevitables. A causa de éstas, el próximo número tendrá ligeras modificaciones que, esperamos, no ofendan a nuestros lectores. Dada la gran cantidad de material que hemos recibido para la sección Revisión de Portafolios, hemos decidido realizar un número con la mayor parte de los trabajos que nos han enviado, y en cada revisión encontrarán tips que son de mucha ayuda para su formación como dibujantes. No dejen de comprarlo, ya que será un número de colección. Damos la bienvenida de nuevo a Ángel, que regresa a darnos clases a pesar de estar bastante ocupado en la editorial, le agradecemos su esfuerzo. Y sin más preámbulo, comencemos con esta edición, no sin antes recomendarles las películas de rigor. Y ya que tocamos el tema de animales, aquí están algunos títulos en los que podrán estudiar a los animales y su comportamiento: Belleza Negra (Black Beauty) y Colmillo Blanco (White Fang).

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

ÍNDICE

ANIMALES 2
CABALLOS 3
PERROS 15
GATOS 23
GALERÍA 32
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 36
BUZÓN 40

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores

Juan Carlos Hernández "Angel" Tozani
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Tozani
Zenyacen
Colaboradores

Ángel *Trazo*
Tozani *Color*
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Prepensa

Publicidad comercializada por: TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegroup.com

www.editoposter.com

El 21 de agosto de 2004 sufrimos la irreparable pérdida de un hombre extraordinario, quien siempre fue un gran hijo, hermano, esposo, padre, amigo y jefe.

Todos sus empleados y colaboradores nos unimos sinceramente al dolor de su familia.

Descanse en paz.
Sr. Arnulfo Flores Muñoz
1939-2004

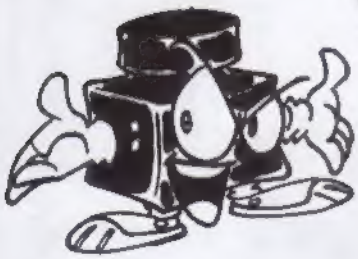
COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #37 PRIMERA QUINCENA DE OCTUBRE 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

Animales

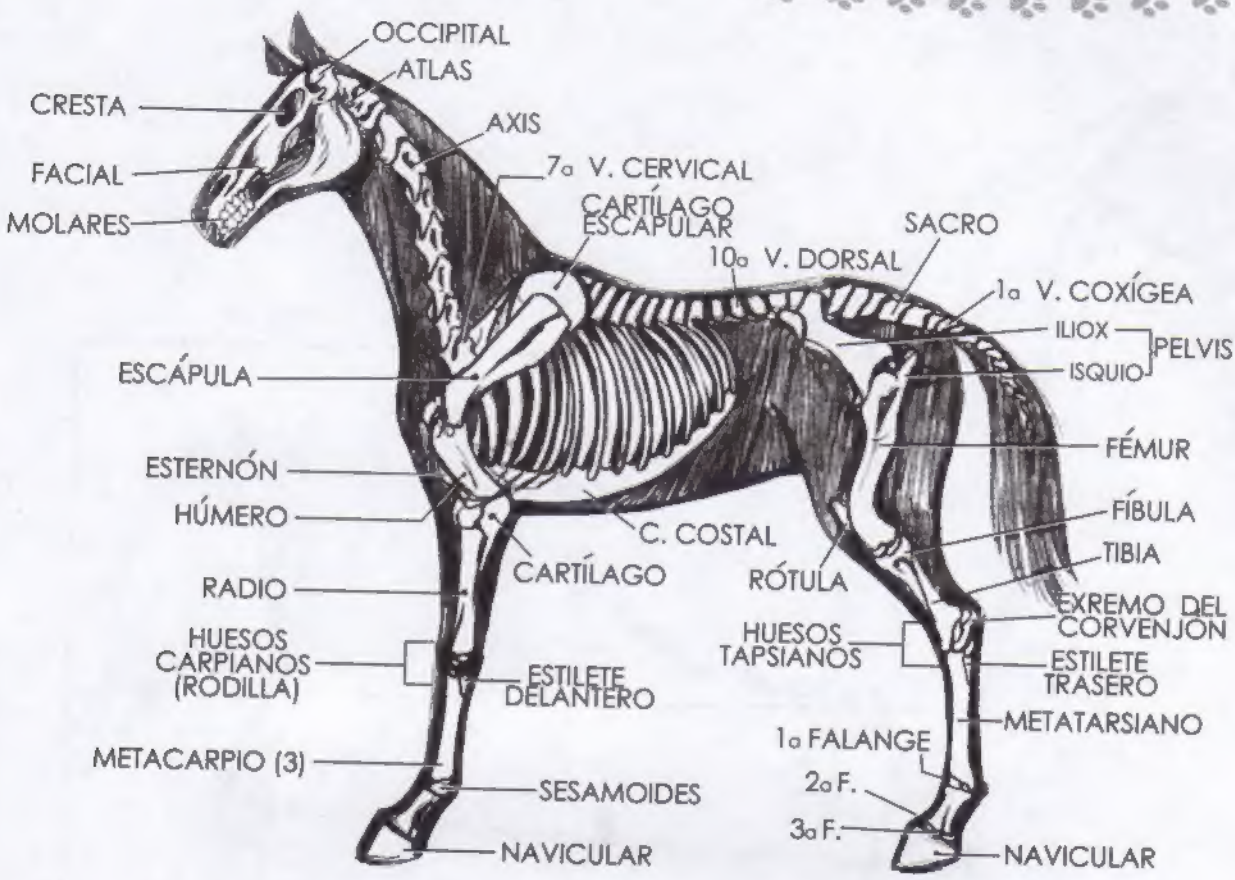
Angel

Bienvenidos a una sesión más de dibujo, en esta ocasión, retomamos el tema de los animales, en nuestro número 13 ya habíamos visto algo sobre su construcción, pero su complejidad nos exige continuar con su estudio, así que, comencemos.



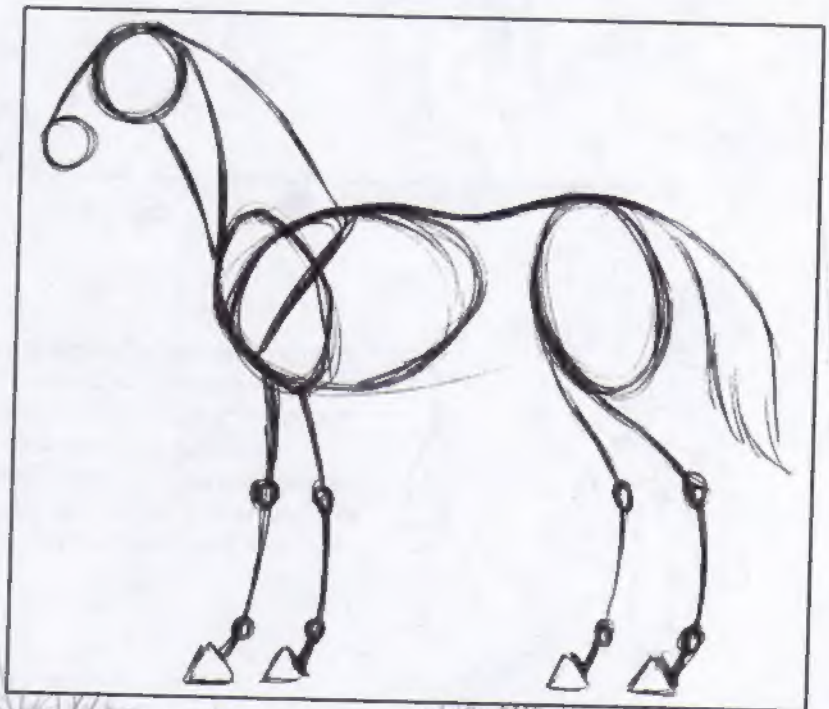
Caballos

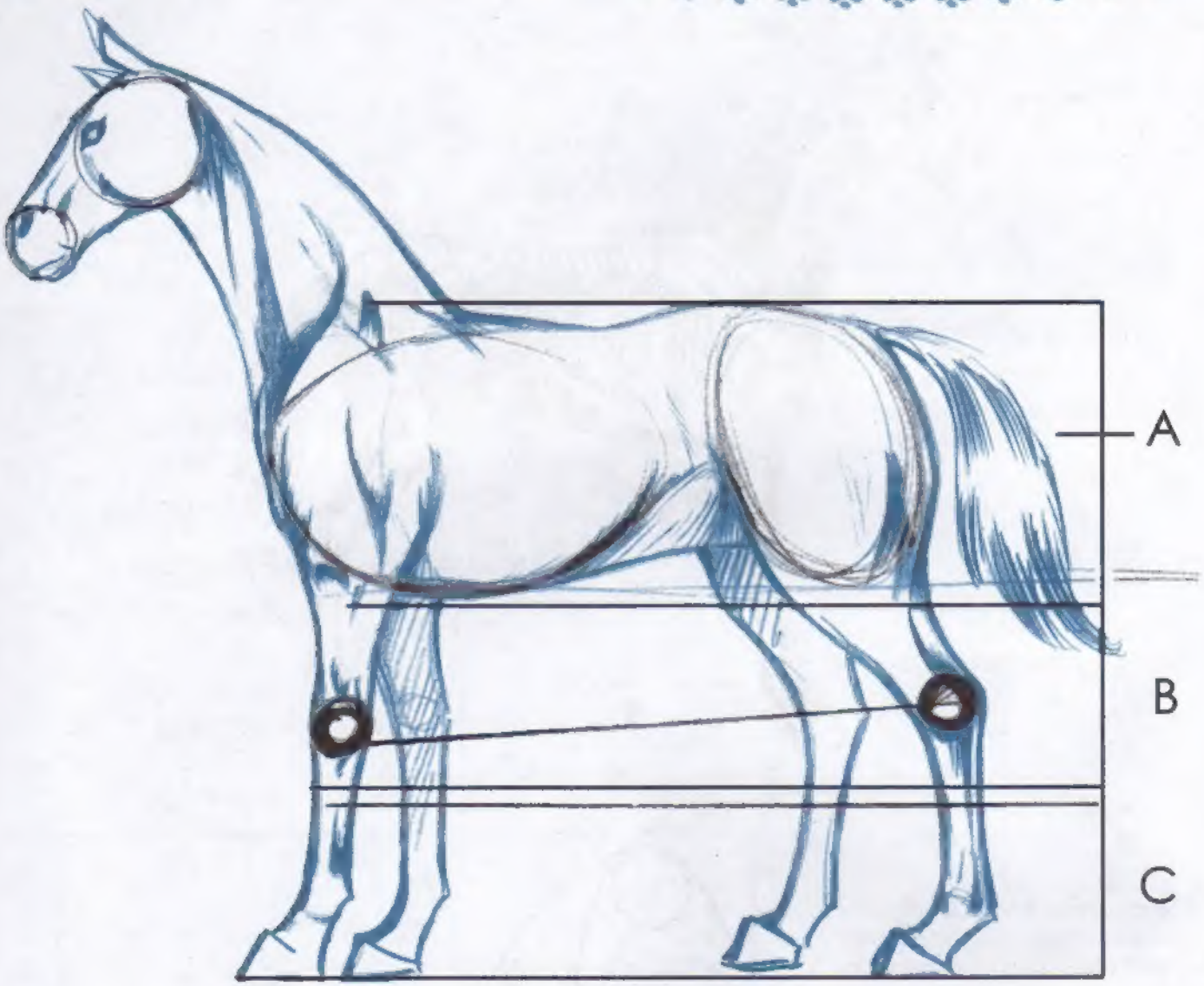
Angel



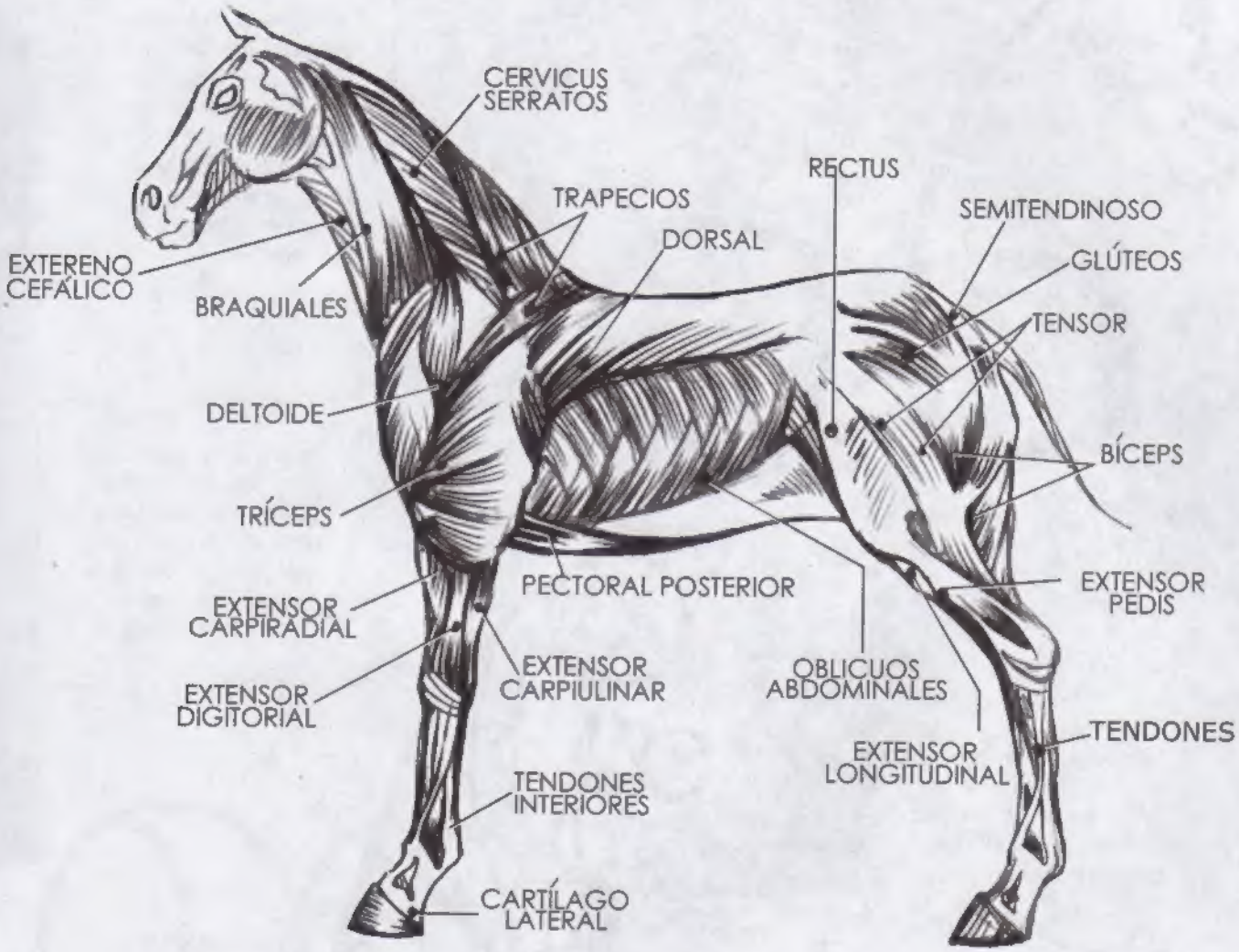
Veremos primero el caballo, fiel compañero de todo guerrero o aventurero. Chequemos su esqueleto, el cual se compone de un montón de huesos, que no enumeraremos, pero sí revisaremos unos en especial; Tenemos la escápula y el ilioxi, los cuales ofrecen al caballo un movimiento pendular a sus patas, con el que pueden correr a grandes velocidades.

A partir del esqueleto podemos construir un modelo mucho más sencillo, el cual llamaremos sistema geométrico, mejor conocido como "bolitas y palitos"; éste nos permitirá ubicar desde un principio, coyunturas, músculos, etc. Recuerda que la base de todo dibujo es este sistema.





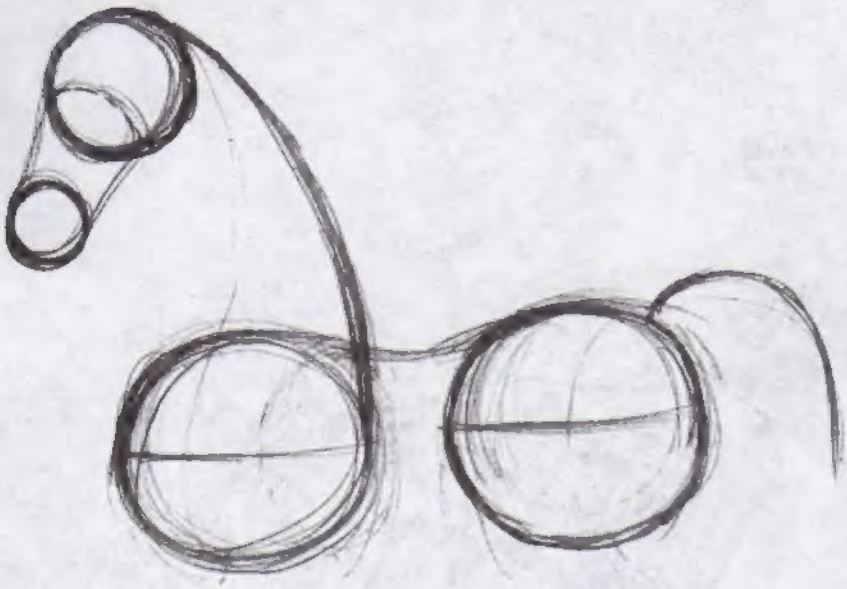
Habiendo definido nuestro propio esqueleto de bolitas y palitos, compáralo con alguna fotografía, checa que el cuerpo del caballo tiene forma rectangular, y que la altura de éste es la misma que la de las patas. Observa también que las "rodillas" tienen cierta inclinación, esto les permite a los caballos tener mayor estabilidad al moverse.



El cuerpo del caballo es una máquina hermosa y perfecta, sus músculos juegan un papel esencial, tanto en su movimiento como para su dibujo. Son muchos y algo complejos, pero por el momento checa, si no los principales, sí los que se deben apreciar mejor en tu trabajo. Los músculos pectorales, cervicales y extensores, son los que trabajan como resorte para impulsar al caballo en su carrera.

Caballos

Angel



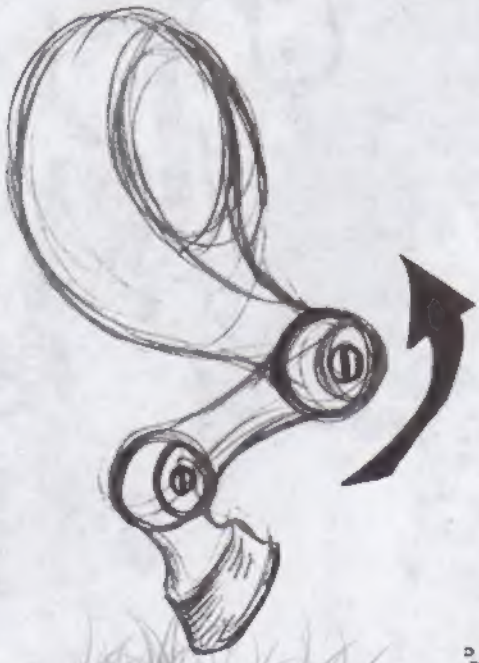
Bueno, pierde el miedo y dibujemos un caballo de tres cuartos. Ya sabes, comienza por dibujar algunos círculos que te darán la pauta de cabeza y cuerpo. Checa que para este ejercicio, los círculos tienen volumen, el cual te permitirá ubicar mejor las extremidades de tu equino.

Aprovecha este mismo volumen para marcar medidas y formas musculares. Checa también cómo nuestra línea que usamos para delimitar la crin, llega perfectamente a la comisura de la escápula.

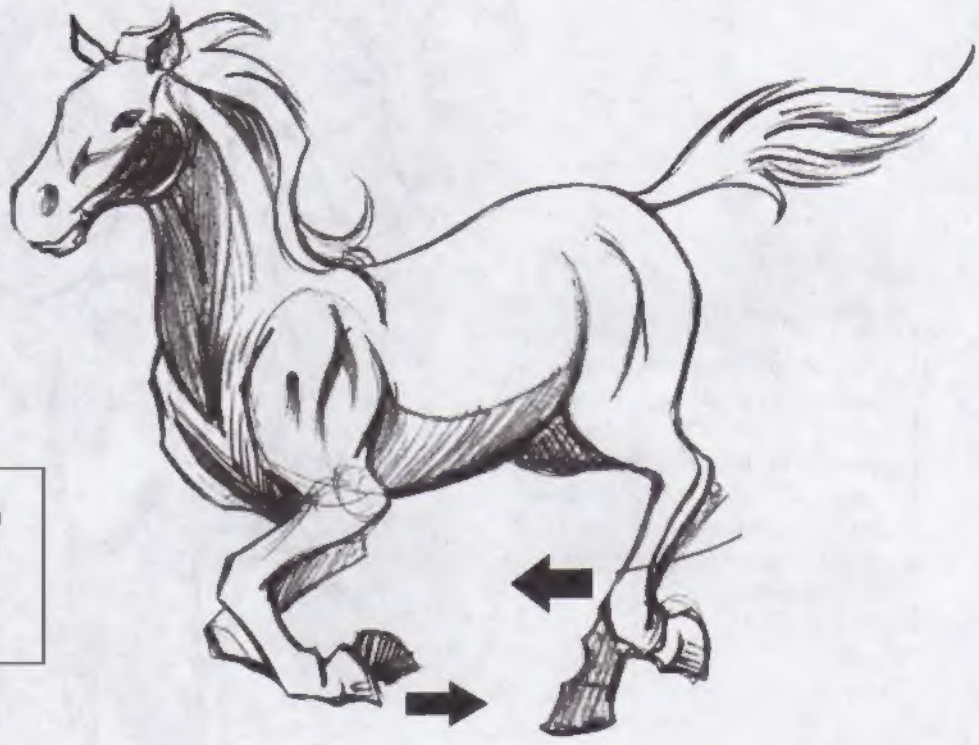
Comparando nuestro esquema anterior y algunas fotografías, define los músculos del caballo, no te desesperes si para este punto no te sale.

Recuerda que el caballo es difícil, mas no imposible, así que ánimo, tú puedes.

Para este ejemplo, checa cómo las patas del caballo se flexionan, trata de visualizarlas como... eslabones de cadena de bici, forma ideal para ejercer presión al movimiento y realismo al dibujo.



No tengas miedo y comienza a mover tu caballo. Recuerda, es muy, pero muy importante que te documentes, si tienes la fortuna de ver un caballo en vivo y a todo color, observa cómo sus patas se mueven de forma pendular y en pares. Es decir, que cuando las del lado derecho se mueven hacia atrás, las izquierdas lo hacen hacia delante.



Checa cómo se abre y se cierra el compás del caballo, observa el ritmo que llevan las patas con respecto al mismo suelo.

Al correr, el caballo mueve algo más que las puras patas, su cabeza se mueve hacia atrás y hacia delante, al ritmo de su trote, al igual que su cola y su crin, que tienden a levantarse con el mismo movimiento del animal.

Total, continuamos este mismo movimiento equino, pero con la pequeña adición de ciertos elementos estéticos que le darán toda una personalidad a nuestro ejemplar.

Como por ejemplo, una silla de montar, riendas, placas de cuero y de metal y, por supuesto, un jinete, en este caso, Macedonio.

Caballos

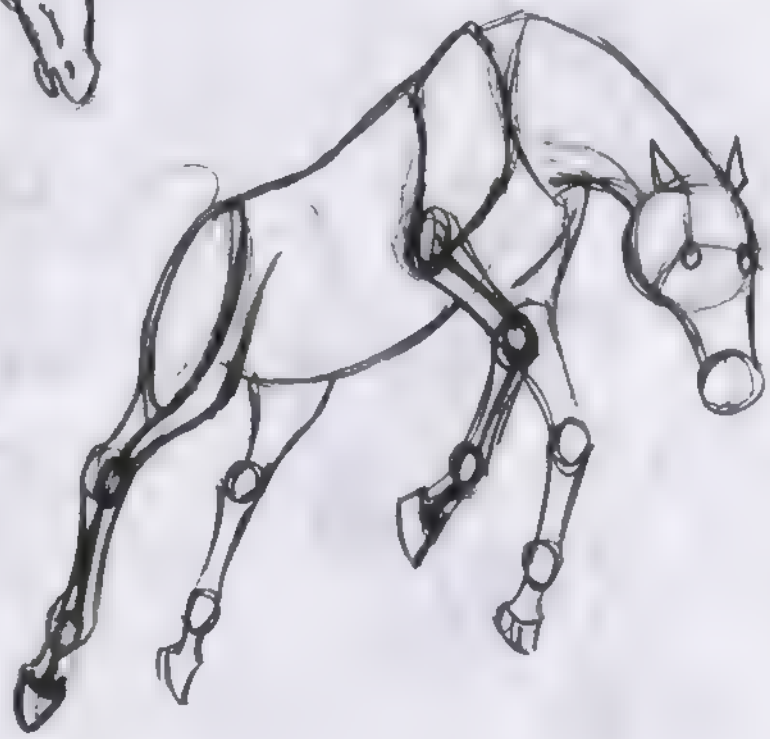
ANGEL

De perfil, checa en este ejemplo que el caballo se termina de impulsar con una pata delantera, mientras que las traseras están en el aire. Pero este instante no dura mucho, inmediatamente, la otra pata delantera toca el suelo para fungir como apoyo, y le siguen las demás para dar el impulso.

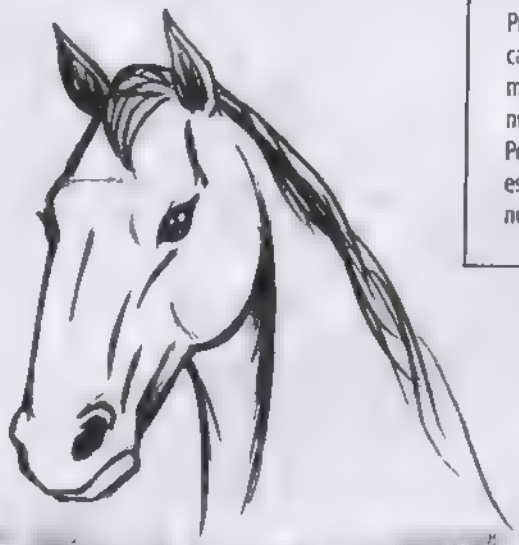
A galope, el caballo es capaz de permanecer suspendido en el aire por una fracción de segundo, que al capturarse, permite apreciar un bello movimiento.

Checa que el cuerpo del jinete, interactúa directamente con los movimientos del caballo, tan es así que éste debe dirigir su propio peso hacia delante o hacia atrás para evitar ser derribado y así, llevar el control absoluto.

El caballo puede saltar, para este movimiento checa que el cuerpo de éste lleve una línea de movimiento, la cual deberá definir: dirección, impulso, etc. El caballo es más pesado que un venado, por lo que sus saltos no siempre serán con la cabeza en alto. De hecho, jamás lo son sin un jinete.



Ya habíamos estudiado la forma de trazar la cabeza del caballo; sin embargo, no podemos dejar pasar esta oportunidad para recordar su construcción. Comienza por una estructura geométrica, compuesta por un óvalo, un cilindro, y un círculo que nos servirá de hocico.



Practica también las expresiones del caballo,que, aunque no lo creas, son muy extensas, ya dedicaremos otro número para ahondar en el tema. Por el momento, checa que nuestro esqueleto se debe mover a la par de nuestras decisiones.

Practica ahora el movimiento frontal de nuestro caballo, no temas, basta con saber equilibrar los músculos de acuerdo con el movimiento. En el primer ejemplo, el caballo trota con la cabeza erguida, las patas de su costado derecho van adelantadas con respecto de las otras y, por ende, los músculos correspondientes a este costado, son los que destacaremos. Checa cómo el pectoral derecho sobresale del resto del conjunto.

Ahora bien, tenemos en segundo término un caballo desbocado, la cabeza está ladeada en señal de caos total, las patas delanteras están más elevadas, así como las traseras que, incluso, se abren más para alargar la zancada. En este ejemplo puedes apreciar la expresión del animal, espanto, sentimiento que bien puede provocar que un animal se torne peligroso, observa y estudia tu documentación.

Caballos

Angel

La anatomía del caballo sigue una armonía en todos y cada uno de sus movimientos, te sugiero que practiques mucho procurando documentarte correctamente, ya sea con fotos, videos, o en vivo.

Si te fijas en las posiciones que puede tomar la cabeza del caballo, percibirás distintas expresiones de este bello animal.

1

Cabeza erguida y orejas adelante: atención.

2

Cabeza medio inclinada, hocico abierto orejas atrás: asustado, inquieto.

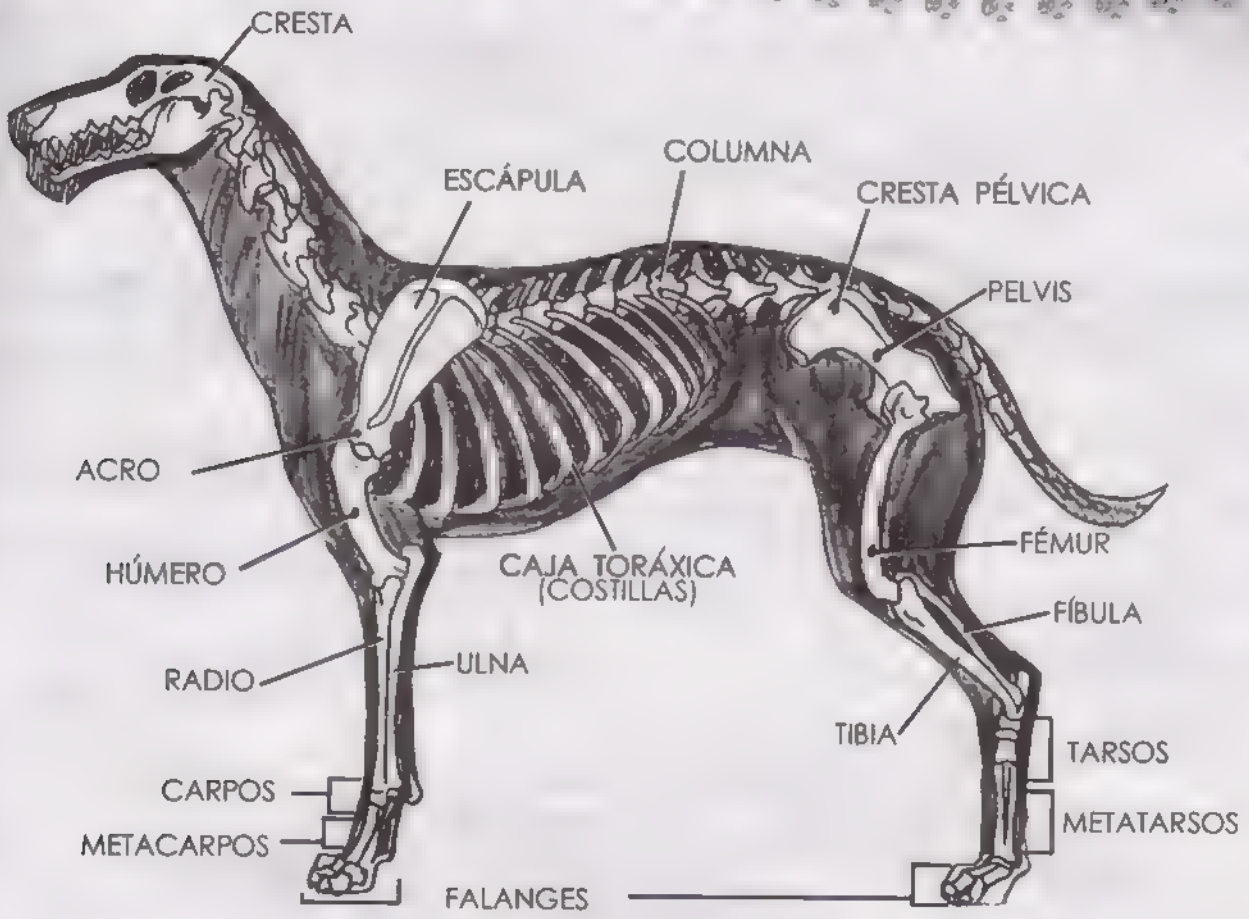
3

Cabeza y orejas hacia atrás: inquieto reprimido.

4

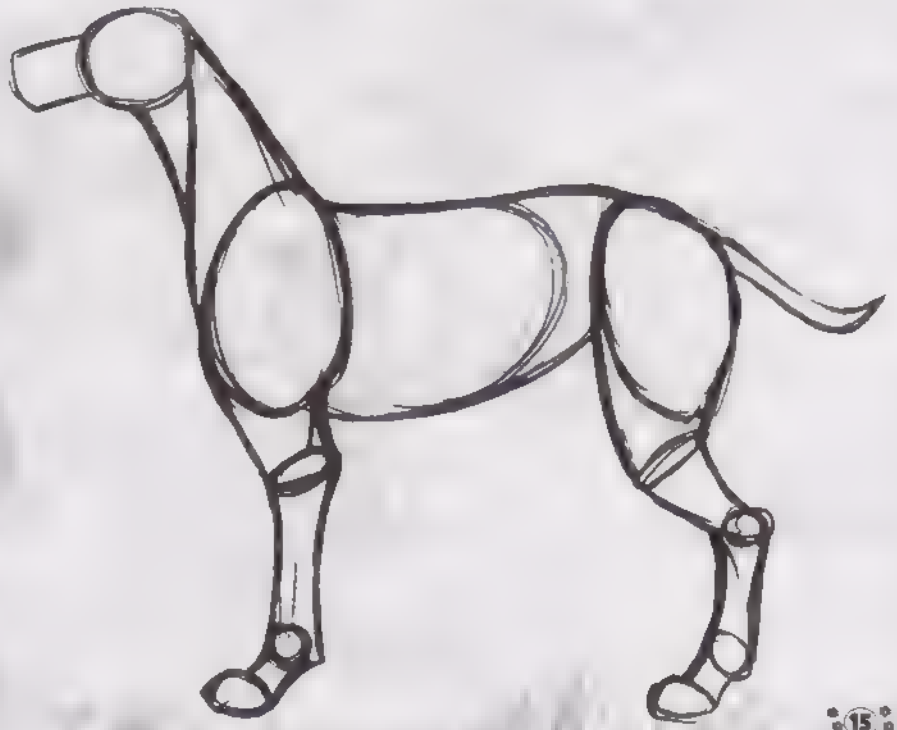
Cabeza gacha y orejas adelante: tristeza

No olvides observar también sus ojos que son muy expresivos.



El perro es considerado como el mejor amigo del hombre, compañero fiel de superhéroes y protagonista de fantásticas aventuras; sin embargo, el perro es un animalito que pocos se atreven a dibujar, según ellos, por su complejidad. ¡Bah!, echemos un vistazo al esqueleto del perro. Su anatomía no difiere mucho de la del caballo, pero podemos contar las grandes, grandes diferencias entre ellos. Por ejemplo: el perro es mucho más flexible.

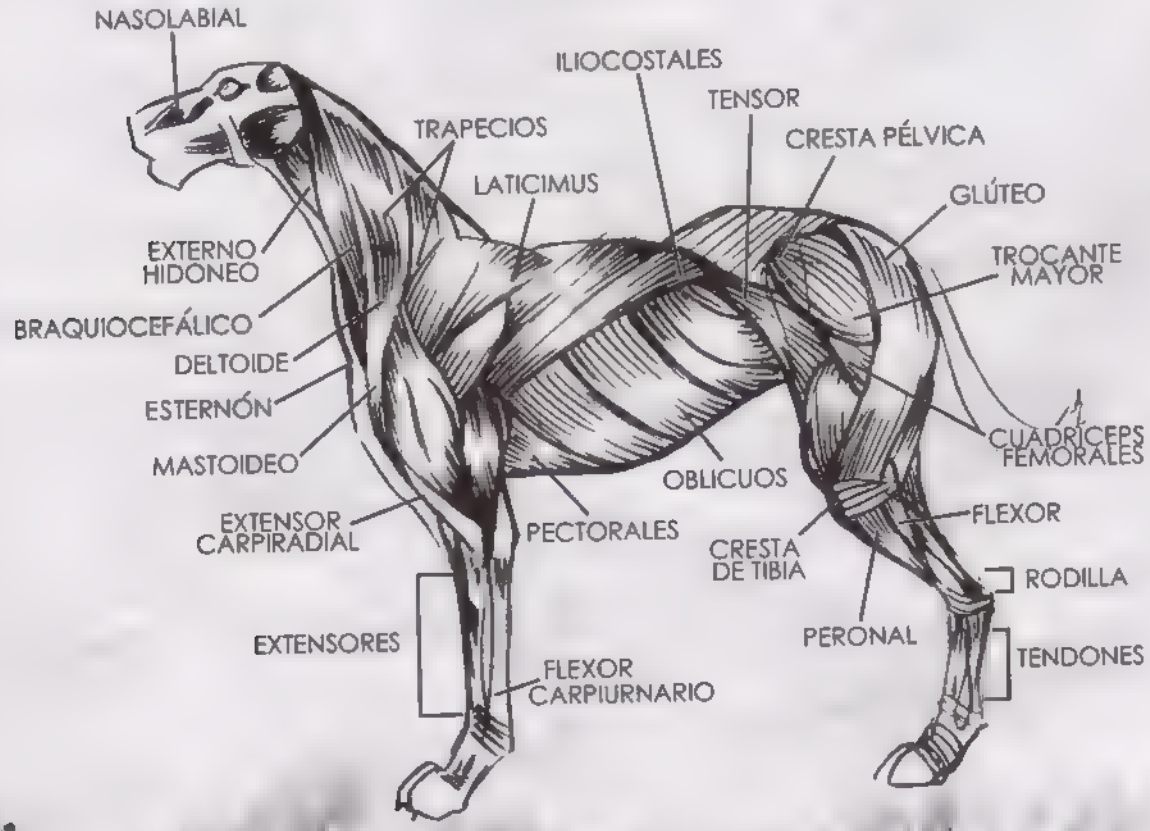
Como ya saben, lo hemos venido repitiendo desde hace meses, con base en el esqueleto real de un ser vivo, podemos observar mejor lo que habremos de trazar sobre un papel. Tenemos aquí un par de casos perfectos para que comiencen a enamorarse.



Bueno, a continuación les tenemos los poderosos músculos .

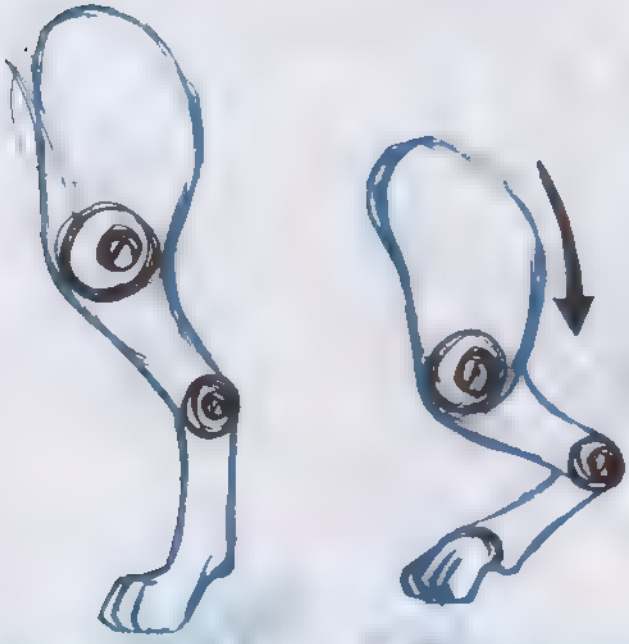
Al igual que en el Caballo, los músculos del perro son bastantes, pero también son sólo unos cuantos los que se aprecian como los pectorales, los triceps, los deltoides, y los trapecios; que, en combinación con los bíceps femorales y los tensores laterales traseros, hacen del perro otra máquina de velocidad.

Algo muy curioso en los perros, es que, dependiendo la raza que dibujemos, será la cantidad de músculos que se aprecien en su cuerpo; no es lo mismo dibujar un maltés, (pequeño y peludo) que un galgo, (grande y delgado).



Para comenzar a construir perros, empecemos por cambiarlo de posición; para este fin tracemos nuestro sistema de bolitas y palitos y así determinaremos ya su volumen y medidas. En este caso, construimos la cabeza a partir de un círculo y un cilindro que fungirá como hocico. Recuerda que éste debe variar de acuerdo con la raza que manejemos.

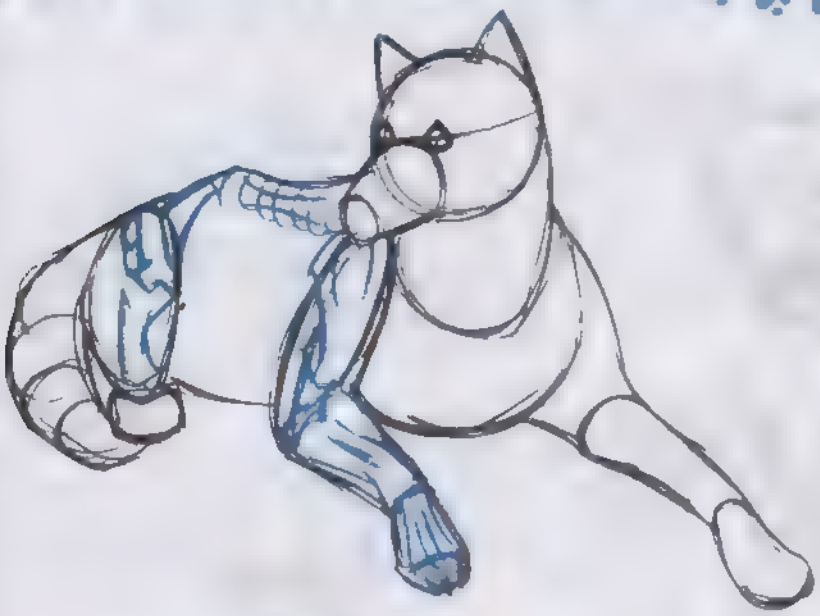
Sobre este mismo bosquejo, checa que coincidan los huesos con éste. Nota: la estructura ósea del perro es más flexible que la del caballo, tan es así que la pelvis y la escápula, permiten que el perro abra más el compás de sus patas, por lo que sus movimientos no siempre serán pendulares.



El perro debe tener una actitud noble, tranquila y servicial, en este ejemplo te presentamos un perro sentado, posición que para muchos resulta difícil; sin embargo, muestra de manera clara lo antes mencionado del compás.

Recuerda que al tener ya el sistema de bolitas y palitos, deberás depurar el trazo en pequeños y ligeros ashurados para determinar el pelo de tu mascota. Es importante que cuentes con material de referencia, como fotos, esquemas o, mejor aún, un perro latoso.

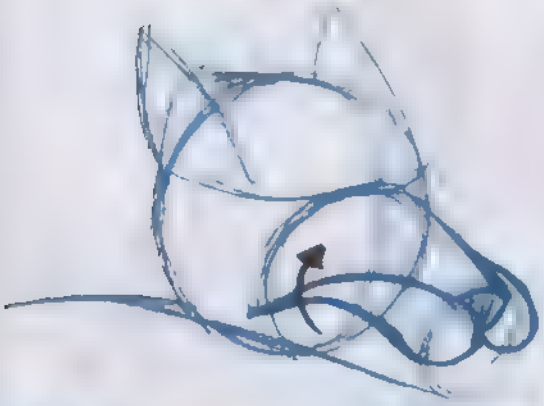
A continuación te mostramos cómo se flexiona la pata trasera de un perro, este movimiento le permite sentarse sobre sus ancas (trasero).



Cuando el can en cuestión debe dibujarse echado, toma en cuenta que su cuerpo tiene que estar completamente relajado y sin ninguna tensión; esto se refleja en un trazo suave y ligero, tal como se muestra en el primer ejemplo de un lobo.

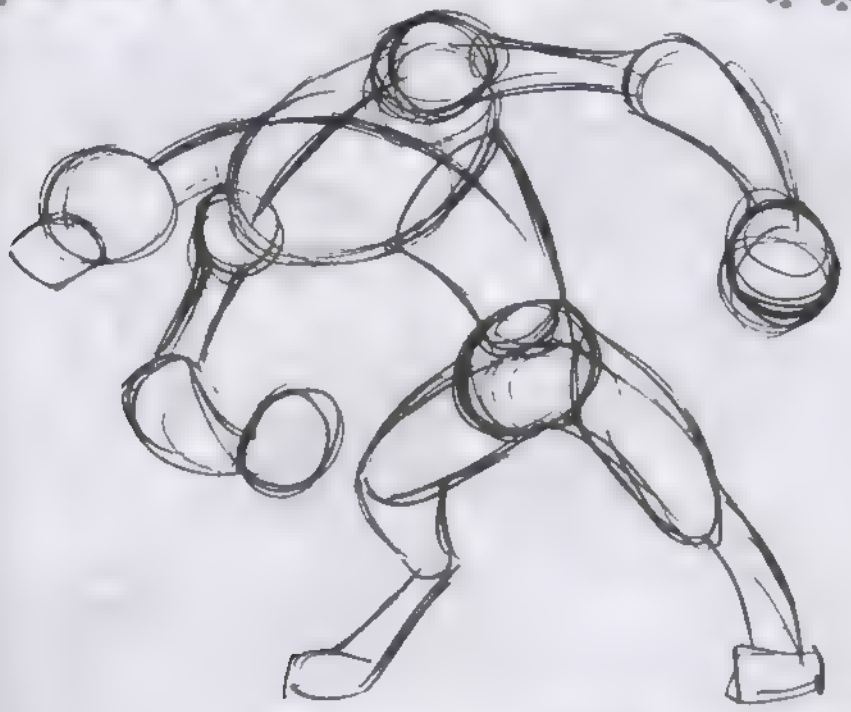
El lobo tiende a ser más robusto, para lo cual debemos llenarlo de pelo, para así darle mayor volumen a su cuerpo, también su actitud varía radicalmente al dibujarlo gruñendo con los dientes de fuera.

Dentro del sistema de bolitas y palitos de la cabeza, checaremos cómo el músculo nasolabial elevador, determina la expresión agresiva del can, al levantarse y arrugar la piel de su rostro hasta convertirlo en toda una bestia.



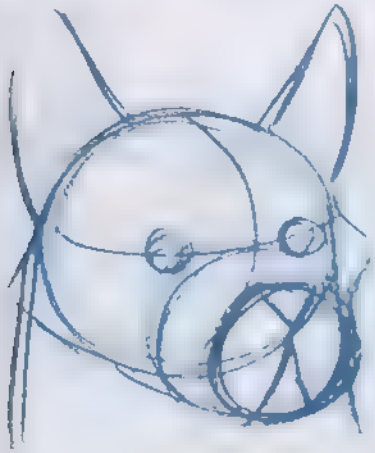
Existe una gran variedad de cánidos, todos con sus características más representativas, como en el caso de la hienas que tienen un pecho mucho más robusto, y patas traseras cortas; lo que hace de este animal una criatura mucho más agresiva. Su agresividad se expone en la medida del pelo que tracemos con ashurados más extensos y agresivos.

Si te aburres de dibujar puros perros, experimenta con la fusión de esqueletos para crear monstruos clásicos...



Puedes entretenerte dibujando hombres lobo, si te fijas, su estructura coincide con la de la hiena.

Para detallar su piel, basta con trazar ligeros ashurados siguiendo el mismo volumen de sus extremidades. Nota que el rostro puede comenzar a mutar a partir de la adición de orejas, pelo y nariz en el rostro humano.

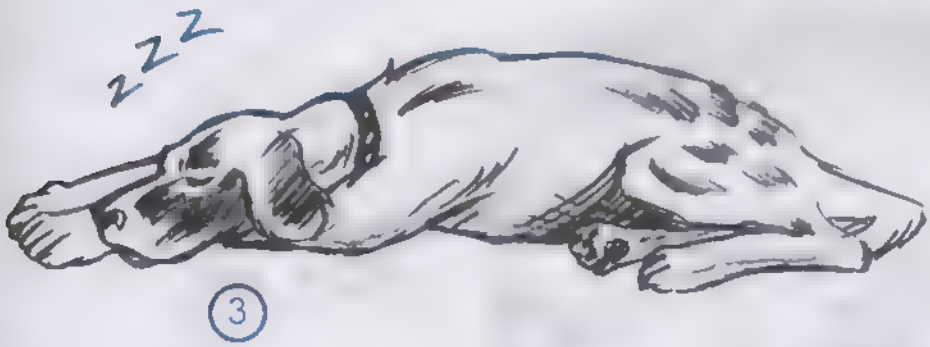


1

Dependientes y arraigados, los mejores amigos del hombre... por algo lo son. Los perros son más apegados al hombre, por lo que su expresividad se ha visto reducida a meras acciones instintivas, pero aun así son animales fascinantes.

1. El esqueleto geométrico del perro es similar en todas las razas.
2. Orejas arriba, dientes de fuera y ojos fijos... ¡corre!
3. ¡Zzzzzzzzzzzzz!

2



3

4

4. Lengua de fuera, orejas abajo y ojos vidriosos: cansancio.
5. Los perritos lanudos, siempre se ven igual de chistosos.
6. Intenta dibujar un Scooby Doo, verás que sus expresiones son la diferencia a partir de su trazo.

Observa bien a los canes, verás que sus expresiones son variadas y hasta sencillas.

6

5

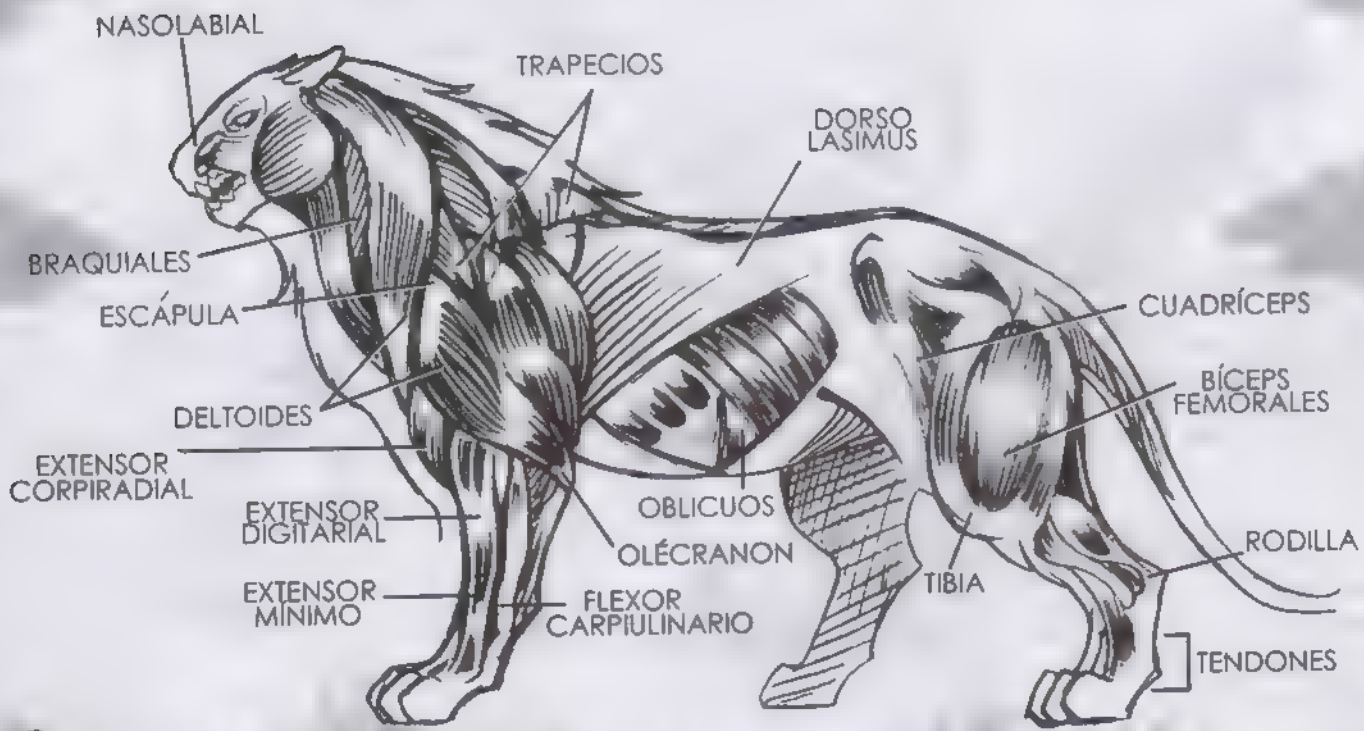
Bueno, como ya todos sabemos, los gatos tienen una gran agilidad, como también elegancia y presencia, por lo que su estudio requerirá de ciertas comparaciones.

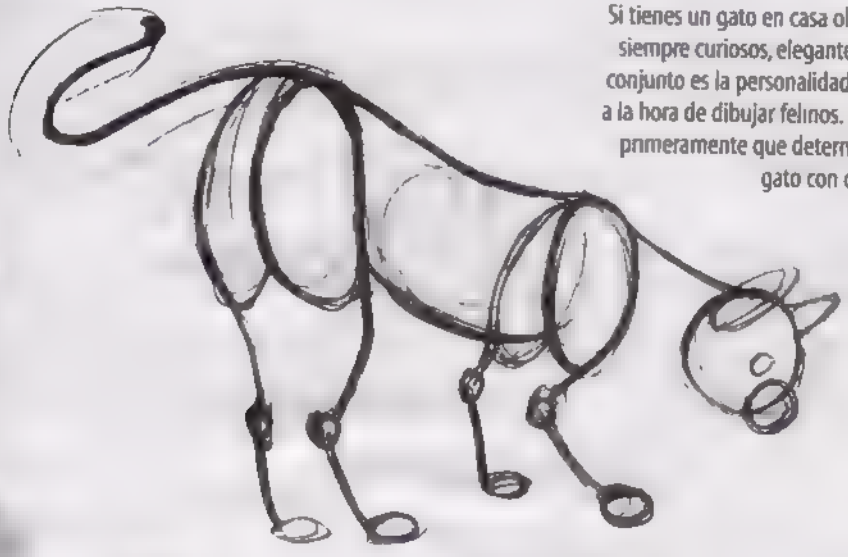
Analicemos primero su estructura ósea, (para este caso decidimos usar el cuerpo de un león) que se diferencia radicalmente de los anteriores al mostrar una flexibilidad mayor; misma que es permitida por las escápulas que fungen como verdaderos hombros y los huesos de la pelvis, que permiten al felino abrir el compás de sus patas al máximo para atrapar a sus presas.

El bosquejo preliminar de nuestro felino parece muy sencillo a simple vista, y en realidad lo es, lo difícil será moverlo con la misma gracia y elegancia. Checa como determinamos cabeza, hombros, tórax y pelvis con la ayuda de óvalos.

Como en este caso se trata de un león, debemos definir su melena toda despeinada, con ashurados suaves y ondulantes, que se trazan a partir del cuello y cabeza; recuerda nuestro número anterior de cabello.

Los grandes felinos son los animales que mejor muestran su musculatura, por lo que no tendremos problemas al definirla. Los músculos pectorales, deltoides, los tríceps, los trapecios y los cuatríceps, son los que más se notan en el andar de un león, o un puma. Los tigres, al ser más robustos, no exhiben tanto sus músculos.





Si tienes un gato en casa observa sus movimientos, siempre curiosos, elegantes y hasta altaneros, en conjunto es la personalidad que debemos imprimir a la hora de dibujar felinos. Para este ejemplo, checa primeramente que determinamos las partes del gato con óvalos.

Sobre el dibujo, notarás que el esqueleto coincide con el movimiento, obviamente por su estructura permite una mayor flexibilidad.

Nota: el cuerpo del felino es todo como un resorte, así que procura observar a los gatos como tales, para comprender mejor sus movimientos.

Las patas traseras del gato son delgadas y a la vez muy elásticas, con lo que se permiten dar grandes saltos o emprender veloces carreras, recuerda su principio de resorte.

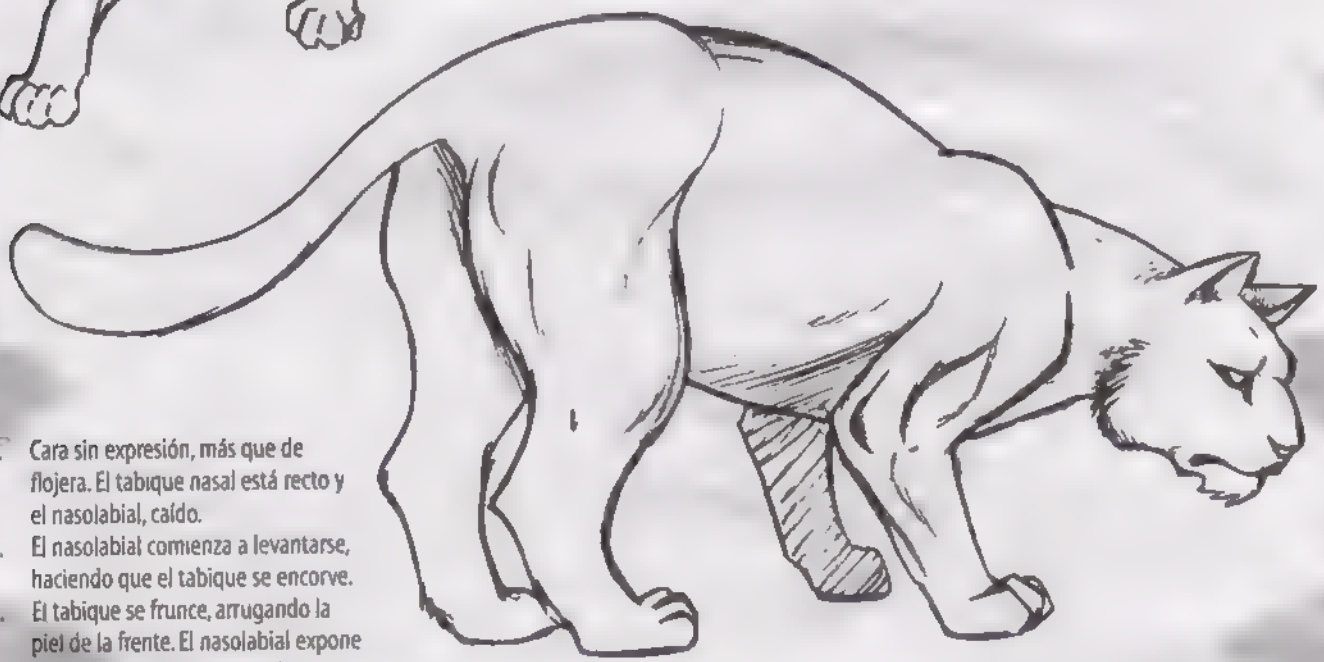
Gatos

Angel

No importa el tamaño, el color o los músculos; los leones siguen siendo gatos, y como tales comparten todas sus características felinas, como la curiosidad.

La agresividad en los grandes felinos es inherente, por lo que te sugiero observar con atención el siguiente ejemplo...

El cuerpo se encorva, las patas buscan un apoyo más amplio, los músculos se tensan, el pelo se encrespa (más en la cola), las garras y los dientes se muestran. La cara de un león servirá para estudiar la expresión de agresividad, toma nota.



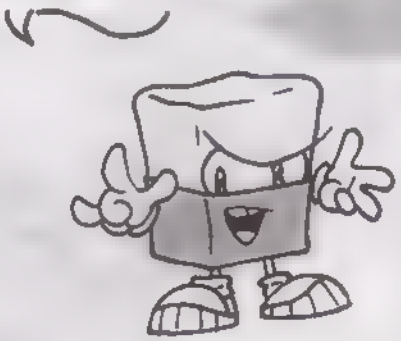
1. Cara sin expresión, más que de flojera. El tabique nasal está recto y el nasolabial, caído.
2. El nasolabial comienza a levantarse, haciendo que el tabique se encorve.
3. El tabique se frunce, arrugando la piel de la frente. El nasolabial expone dientes y encías, al tiempo de arrugar la piel del rostro. ¡Qué susto!

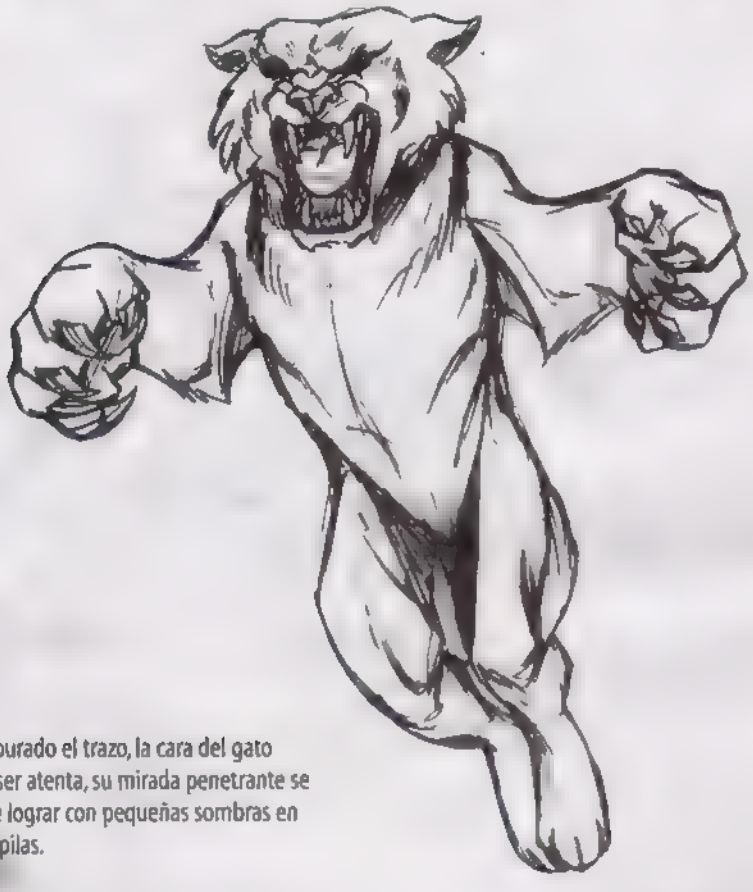
ANGEL

Bueno, ahora sacúdete el miedo de los huesos y comencemos a mover nuestro gatito.

Un salto de frente es muy común en historietas de corte épico, así que checa el dato.

En conjunto, el cuerpo del felino se define de forma triangular, demostrando la abertura de los "brazos" y las garras, todo en armonía con el esqueleto que, como sabemos, debe coincidir con el bosquejo.





Define pelo y músculos con pequeños ashurados, con sombras bajo los brazos y la cabeza, darás un aspecto más amenazador a tu felino.

Aun echadote, el gato está siempre atento, su bosquejo lo demuestra al mostrar las patas delanteras levantadas ligeramente, al igual que su columna.

Ya depurado el trazo, la cara del gato debe ser atenta, su mirada penetrante se puede lograr con pequeñas sombras en las pupilas.

Checa que para construir la cabeza de un tigre, determinamos desde su estructura geométrica los músculos más expresivos del felino, los nasolabiales.

Las rayas del tigre son algo tediosas, pero si las visualizas como media lunas, el trabajo se te facilitará un poco. Ah, los bigotes se trazan sobre un grupo bien alineado de puntos sobre la boca del gato.

No olvides que los gatos, sean grandes o pequeños, son ágiles y elegantes, por lo que debemos recurrir a su simetría lineal para poder dibujarlos correctamente.

La simetría lineal no es otra cosa que basar la anatomía felina en una misma línea, que serpentea al compás de sus movimientos.
Si el gato mira hacia abajo, la línea debe apuntar hacia abajo y terminar arriba en la punta de la cola.
Si el gato acecha, la línea deberá ser más horizontal, claro, sin perder la curvatura natural.

Si el gato se enoja o corre, la línea se encorva, recuerda, como un resorte.

El caballo tiene un solo dedo en sus patas, mismo que conocemos como casco; los perros tienen cuatro, a diferencia de los lobos que tienen cinco. Los gatos tienen cinco en las patas traseras y cuatro en las delanteras (más uno posterior a la altura de los carpos), pero sólo en los felinos, los dedos cuentan con garras retráctiles que sirven para sujetar y desgarrar a la presa, checa también su huella.

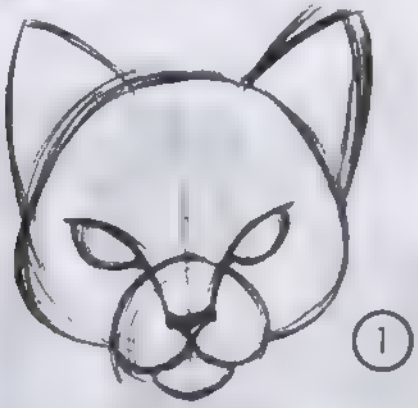
Gatos

ANGEL

El chiste de dibujar animales, no está sólo en medidas o proporciones, debes aprender a observarlos primero. Te sugiero visitar el zoológico con lápiz, papel y mucha paciencia.

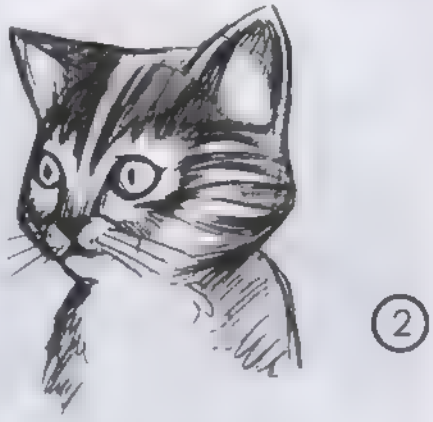
Gatos

ANGEL



1. Recuerda que todos los felinos comparten casi el mismo sistema geométrico.

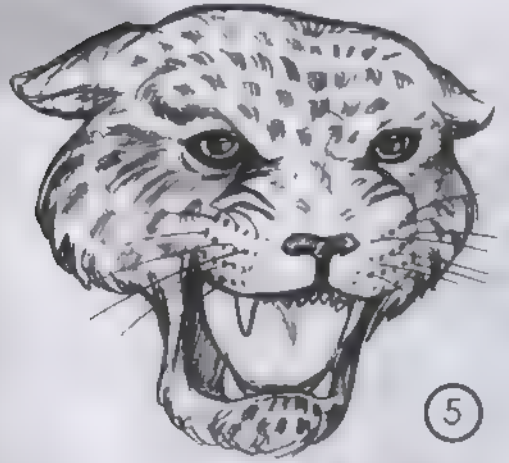
A diferencia de los perros, los felinos son más independientes del hombre por lo que cada gato tiene una personalidad y carácter únicos, su expresividad va de lo más sencillo a lo más complejo, parecen humanos.



2. Ojos bien abiertos, orejas altas y pelo erizado: sorpresa.

3. Tez tranquila, ojos medio cerrados y orejas altas: malicia.

4. Orejas altas y ojos abiertos: alerta

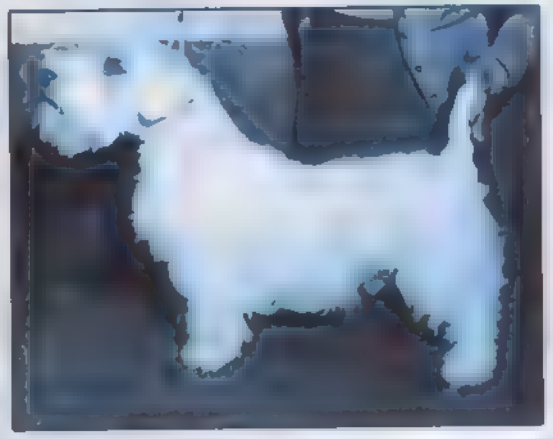


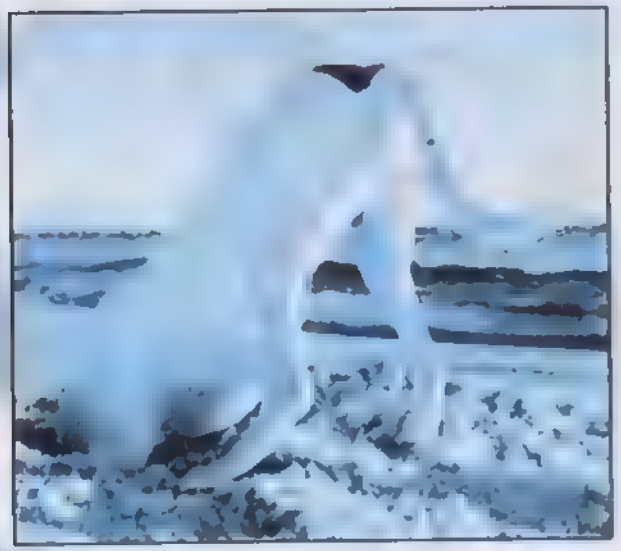
5. Orejas atras, boca abierta y ceño fruncido: ira.

Los gatos, como los caballos, son animales muy complejos por su gran personalidad natural, por lo que en próximas clases ahondaremos en sus expresiones; mientras tanto, no dejes de observar gatos, quedarás fascinado por su elegancia.

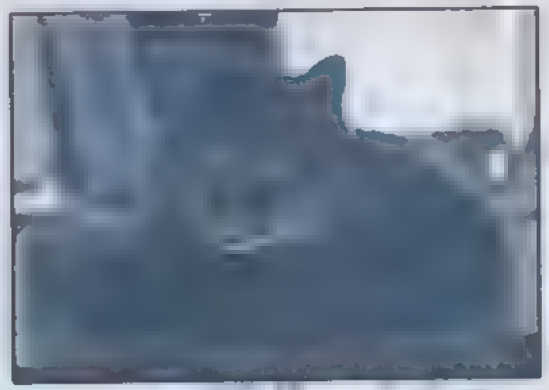
6. Orejas altas, boca y nariz salidas. curiosidad.

GALERÍA DE IMÁGENES

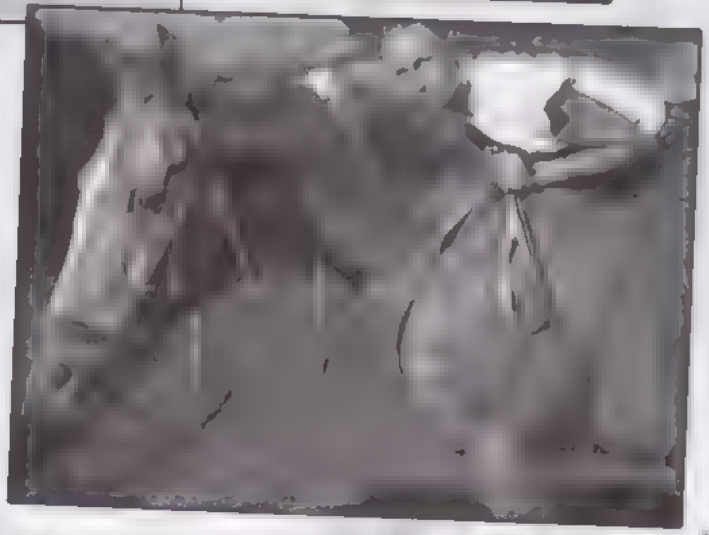




En las siguientes páginas encontrarás fotografías que puedes usar como referencia, recuerda comenzar dibujando la estructura de cada animal para después detallarla o incluso dar movimientos diferentes a los de las fotografías, practica mucho y ¡hasta la próxima!

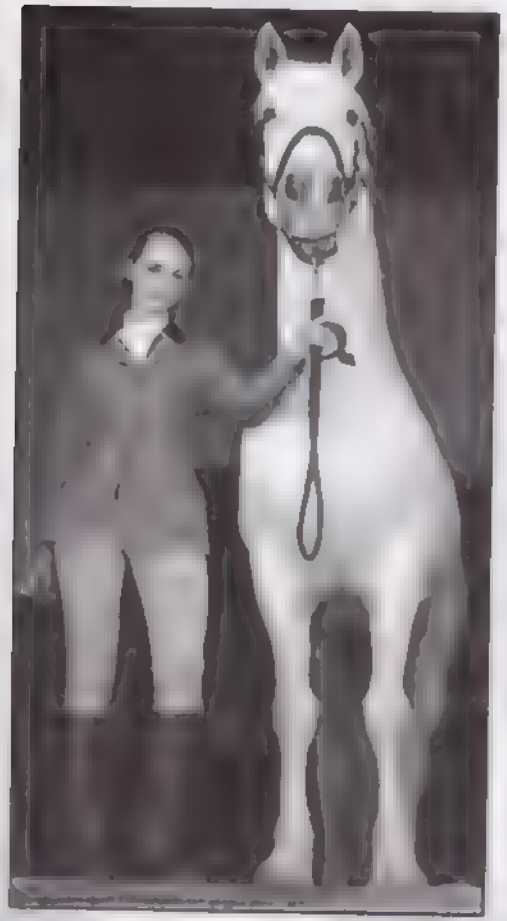


GALERÍA DE IMÁGENES



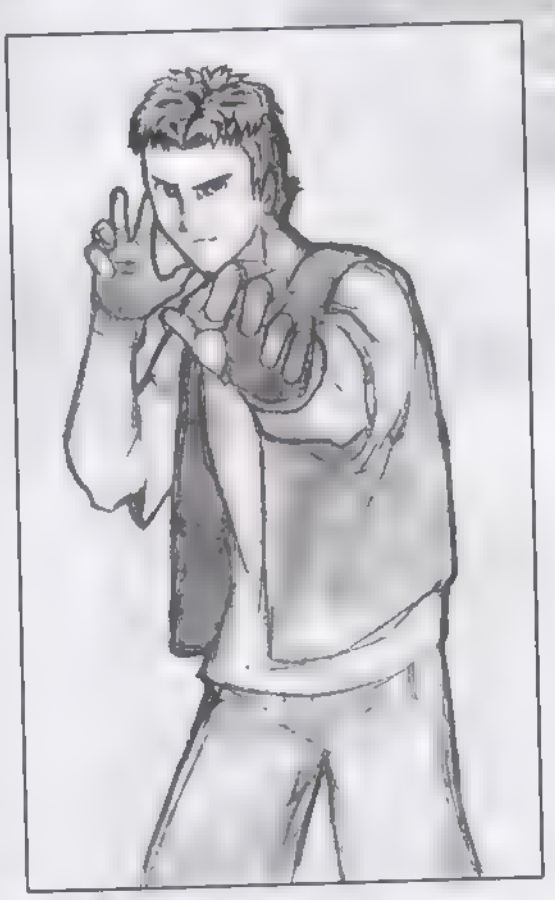
GALERÍA DE IMÁGENES

GALERÍA DE IMÁGENES

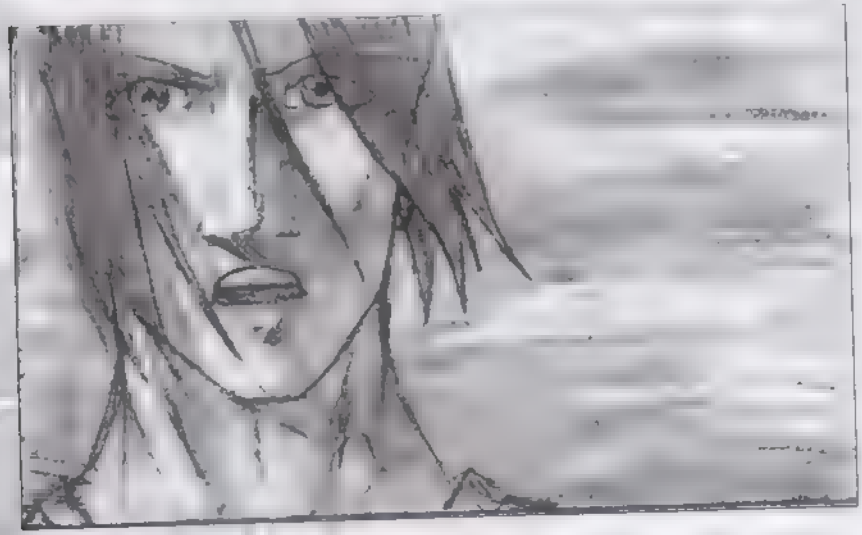


DARÍO JUÁREZ VILLA

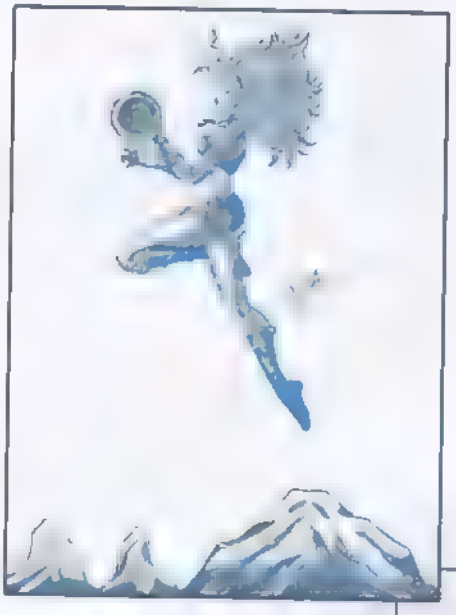
Hola, quiero agradecer a todos aquellos que hacen posible esta publicación; pues en realidad me han servido mucho sus tips para mejorar mis dibujos. Les dejo algunas de mis mejores obras, muestra de lo que 16 años de práctica pueden lograr, estoy seguro de que volverán a saber de mí.
"EAN"



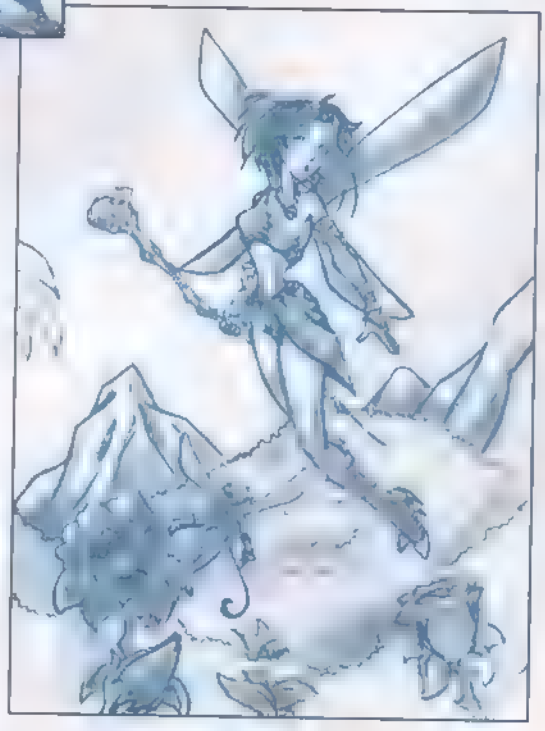
Pues tu práctica te ha servido de mucho; tu trabajo, tipo Rouge, se ve bastante bien, sólo trata de cuidar tu tipografía y los pliegues en la ropa, sobre todo en el estilo realista. Sigue practicando y te recomendamos que trates de realizar ilustraciones con otro punto de vista, en picada o contrapicada, por ejemplo.



RAMÓN SORIA URBINA



¡Qué tal! Mi nombre es Ramón Soria Urbina, tengo 25 años y soy de Acapulco, Guerrero, aunque actualmente radico en Tijuana, Baja California. Su revista me parece muy buena y los consejos de los expertos son excelentes, por eso me gustaría que revisaran mis trabajos ya que el dibujo es mi pasatiempo y quiero saber en qué estoy fallando, así que bienvenidas sus críticas. Los dos dibujos que anexo son de mi inspiración. Uno es un hada de nombre Anette, hecho a lápiz como apunte al que poco a poco fui arreglando con detalles y agregué el fondo. El otro (de nombre Vannia) es un intento de dibujo que con sus tips puedo mejorar. Espero que les gusten y gracias de antemano por sus críticas y sugerencias.
P.D.: El del otro dibujito soy yo.



Tu trabajo ya está bastante avanzado, sólo trata de cuidar detalles de tu estilo como la proporción de la cintura y los dedos de las manos En el dibujo de la chica que corregimos, un detalle bastante grave es la articulación de la rodilla que dibujaste muy forzada. Fue muy buena la iluminación con respecto a la esfera de luz, sólo falló un poco en la pierna extendida.

LUIS DANIEL SORIANO ESQUIVEL

Hola, amigos de Dibu¡Arte, primero que nada quiero felicitarlos por su excelente revista, les mando este dibujo estilo manga (mi favorito), sé que tiene varios errores y me gustaría que me indicaran cuáles son, para así poder superarme, tengan en cuenta que tan sólo tengo 14 años de edad y dos dibujando manga. Felicidades a todos los que colaboran con esta revista, los he conocido en eventos como Comicmanía y TNT7, aclaro que mi única escuela de dibujo ha sido su revista

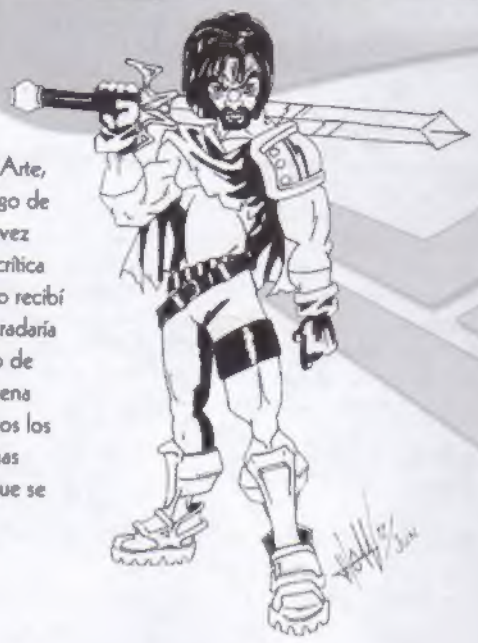
Atte. Luis Daniel Soriano Esquivel

P D. El dibujo está entintado con pincel y tinta china.

Para tu edad el trabajo es muy bueno, pero cuida la anatomía, la proporción y la intención de la ilustración. Aún tienes mucho que aprender, pero vas por buen camino. Los detalles en el atuendo son buenos, pero les falta cierta coherencia. El arma, por ejemplo, no puede colgar de esa manera; o si pretendes que dé la intención de estar atada, no puede tener las esposas abiertas colgando del brazo.

JHOVAN BERNAL

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS



Hola, amigos y lectores de DibujArte, les envío por segunda ocasión algo de mi trabajo y me gustaría que esta vez sí me dieran algún comentario o crítica sobre él, ya que la vez anterior no recibí respuesta. Respecto a esto me agradaría que volvieran a publicar el trabajo de los aficionados, ya que es una buena manera de ver el nivel que tenemos los mexicanos por esta afición. Muchas gracias por apoyar a la juventud que se interesa en el dibujo.

Jhovan Bernal.

Em... pues no recordamos haber recibido un trabajo previo tuyo, disculpa las molestias. El problema principal con este estilo tipo 'Dragon Ball' es que la mayoría de los que lo adoptan se basan más en el anime que en el manga, donde los personajes son sumamente parecidos unos a otros. Sin embargo, el estilo de Akira Toriyama, creador de la serie no sufre tanto de este defecto. Trata de dar más diversidad a tus diseños, cambia no sólo los rasgos de la cara, sino las proporciones, el tamaño de cada personaje, etc. Aquí puedes ver un ejemplo de Zenyacen de cómo se vería tu personaje con un estilo diferente con proporciones diferentes a las tuyas. Experimenta más, no te quedes sólo en emular un estilo.

Mándanos tus trabajos a la cuenta de correo electrónico:

dibujarte@cartonista.com

Las imágenes deben ser de un tamaño máximo de 10 x 15 cm y una resolución máxima de 150 DPIs. O puedes mandarnos tus dibujos en papel a la dirección:

Salvador Díaz Mirón No. 156
Colonia Santa María la Ribera
Código Postal 06400
México, D.F.

BUZÓN

Hola, Amigos.

Quisiera que en su siguiente número nos dijeran cómo podemos entintar un dibujo, qué punto de estilógrafos nos recomiendan y cómo podemos hacerle cuando queremos colorear los dibujos entintados, ya que yo mancho el dibujo porque utilizo tinta china. ¿Qué nos sugieren para entintar, o qué técnica utilizan para que después de entintar podamos colorear con acuarelas o pintura vinílica?

Gracias de antemano.
Jaime

Ya estamos trabajando en un especial de entintado en el que analizaremos diferentes tipos de materiales que te pueden servir. Como consejo te sugerimos que entintes el dibujo después de coloreario y no antes.

Me gustaría felicitarlos por su revista, es muy buena; asimismo, quisiera saber dónde puedo conseguir números atrasados. También me gustaría que me respondieran esto: yo dibujo desde los 6 años, ahora tengo 19, pero lo único que hago es copiar dibujos o sea, dibujo a Spawn y Spiderman tal como los veo en las revistas, mis amigos dicen que dibujo muy bien, pero hay cierta frustración porque no me considero un buen dibujante, ya que no soy capaz de hacer un dibujo bueno sacado de mi mente, ¿ustedes creen que puedo considerarme dibujante?

Puedes conseguir números atrasados a través de la página de Internet: www.editoposter.com, sigue el link de suscripciones. Si sólo copias los dibujos de las revistas no eres precisamente un dibujante, entras en lo que las personas del medio llamamos "copistas". Te recomendamos que uses los dibujos de las revistas no para copiarlos, sino para estudiarlos y analizar el trazo, la estructura y el estilo del autor. Si no puedes crear personajes de tu imaginación, básate en fotografías, muchos dibujantes lo hacemos, esto te servirá para pulir tu estilo y técnica y dejarás de depender del estilo de otros dibujantes.

Hola, amigochos, ¿cómo están?, espero que bien. Escribo por primera vez para saludarlos y para pedirles unas cosillas: 1) por fa, mejoren su control de calidad pues a mí, e incluso a algunos amigos, nos han salido revistas con hojas en blanco y no son una o dos, sino cuatro o más, 2) creo que se acerca su tercer aniversario, ¿les parecería bien celebrarlo con un concurso de dibujo? No nos importa que no nos den algo, sino que ahora sí salga el dibujo publicado en una contraportada (o si es muy bueno en la portada, ¿no?). ¡Ah!, pero ya no se tarden tanto en decir quien es el ganador. Saludos y abrazos a todos. Tanya.

El control de calidad en cuanto a impresión no corre por nuestra cuenta, pero nuestros impresores del taller DEBARI se han comprometido a recompensar con $150.00 a la persona que lleve algún número con páginas en blanco a la dirección:
Empresa No. 155
Colonia Mixcoac
Delegación Benito Juárez
Código Postal 03920

Técnicamente no tenemos una fecha muy clara del inicio de la revista, ya que el equipo creativo que actualmente trabaja en ella comenzó a partir de la edición numero 11, pero lo que sí pensamos celebrar es nuestro número 40 y planeamos organizar un concurso de dibujo, estén pendientes en el siguiente número. Muchas veces nos tardamos en publicar los nombres de los ganadores de los concursos debido a que las fechas de entrega se distancian mucho de las fechas de salida, o en el último caso que fue el concurso sobre dibujar a los colaboradores se cometió el error de publicar una fecha de entrega errónea y no recibimos trabajos para el concurso, pero será repuesto en los concursos de nuestra edición número 40, no se la pierdan.

Hola, a todos mis amigos de Dibujarte.

Mi nombre es Alejandro Bernal, soy de Guadalajara, Jalisco, y les escribo para decirles que están realizando un trabajo excelente y que además me gustaría hacerles la petición de un especial acerca de las manos y los distintos tipos de ojos. También me gustaría tener amigos que compartan el mismo tipo de gustos hacia el dibujo.
Mi e-mail es solo_comic_@hotmail.com
(escríbanme, en especial gente de Guadalajara).

Bueno, eso es todo. Felicidades y gracias.
Atte. **Alex**, 15 años.

La edición número 12 es un especial sobre manos, la número 19 es un especial sobre pies y publicamos un tutorial sobre ojos en el número 26. Además, puedes encontrar tips sobre anatomía en general en los números 25, 27 y 29. Agradecemos el apoyo y el interés que, como tú, muchos lectores ponen en la revista.

No dejen de escribirnos a:

Salvador Díaz Mirón No. 156
Colonia Santa María la Ribera
Código Postal 06400
México, D.F.

Entra a nuestros foros en www.editoposter.com

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

Deja de jugar con tu pajarito...

Y OCUPA TU MANO EN ALGO MAS DIVERTIDO ESTAS VACACIONES

Ven a la zona multimedia de **Bazar de la Computación y el Videojuego**, por lo último en videojuegos, consolas y accesorios de las mejores marcas y a los mejores precios. Además de lo mejor en tecnología de cómputo.

Bazar de la
COMPUTACION Y EL VIDEOJUEGO

Martes y Jueves: Practica y juega
Sábados: Torneos a partir de las 12:00 p.m.
Toda la semana: Videojuegos gratis

Yu-Gi-Oh!

Eje Central Lázaro Cárdenas 9. Centro (Frente a la Torre Latino)